

<<多媒体作品创意与制作>>

图书基本信息

书名：<<多媒体作品创意与制作>>

13位ISBN编号：9787040187373

10位ISBN编号：704018737X

出版时间：2006-1

出版范围：高等教育

作者：本社

页数：315

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<多媒体作品创意与制作>>

### 内容概要

《多媒体作品创意与制作》采用“就业导向的职业能力系统化课程及其开发方法（VOCSCUM）”进行开发，是国家教育科学“十五”规划国家级课题“IT领域高职课程结构改革与教材改革的研究与试验”的研究成果之一，作为《高等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材》之一，同时也是“CEAC国家信息化培训认证”的指定教材，具有鲜明的特色，可作为高职高专院校电子信息类专业教材。

《多媒体作品创意与制作》是“电脑艺术设计”职业能力课程的第3阶段课程，主要涉及多媒体作品规划与概要设计，用Authorware7.0开发多媒体作品的创意和实践以及Authorware7.0集成工具的使用等内容。

《多媒体作品创意与制作》围绕职业能力的培养目标来组织内容，以提高读者的实际动手能力为重点，以启迪读者的创意和思维为出发点，通过翔实而有实际意义的例子，说明用Authorware7.0进行多媒体作品创意和制作的常用方法和思路。

《多媒体作品创意与制作》适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高等院校、本科院校举办的职业技术学院电子信息类专业教学使用，也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用。

## &lt;&lt;多媒体作品创意与制作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 多媒体作品规划与设计创意1.1 确定多媒体作品的目的和任务1.2 多媒体作品设计规划1.3 多媒体作品风格创意1.4 多媒体作品界面设计及创意1.5 多媒体作品导航设计及创意1.6 多媒体作品开发的分工与协作1.7 准备相关媒体素材1.8 多媒体创作工具简介小结习题第2章 熟悉Authorware7.0创作平台2.1 Authorware的主要特点和应用领域2.2 Authorware7.0的基本过程操作2.3 认识Authorware7.0的工作界面2.4 图标面板、设计窗口与流程线2.5 建立第一个程序2.6 演示窗口的作用与属性设置2.7 程序调试与运行小结习题第3章 简单流程设计3.1 显示文本、图形、图像3.2 控制程序节奏3.3 擦除显示内容3.4 让流程线更紧凑3.5 简单流程设计创意制作举例小结习题第4章 给程序提供数据4.1 常数、变量、函数、表达式的概念4.2 系统定义的图标属性值的获取和设置4.3 常数、变量、函数、表达式和图标属性值的应用场合4.4 编程语句4.5 使用【运算】图标4.6 常用系统变量4.7 常用系统函数小结习题第5章 引入声音、动画和电影5.1 引入声音5.2 引入数字电影5.3 引入动画小结习题第6章 动画设计6.1 【运动】图标及其作用6.2 动画的5种形式6.3 Authorware实现动画效果的其他方法6.4 简单动画设计创意制作举例小结习题第7章 交互式设计7.1 交互结构概述7.2 交互式设计的6个主要方面7.3 让用户点击型交互方式设计7.4 让用户拖拽对象型交互方式设计7.5 让用户控制键盘型交互方式设计7.6 下拉式菜单交互方式设计7.7 让计算机自动判断型交互方式设计7.8 永久响应交互方式设计7.9 交互式设计创意制作举例小结习题第8章 决策判断程序设计8.1 决策判断分支结构概述8.2 决策判断分支结构的设置8.3 决策判断分支结构应用创意制作举例小结习题第9章 框架与导航设计9.1 框架结构基本知识9.2 框架结构的导航方式9.3 导航图标及导航实现9.4 使用超文本导航9.5 导航设计创意制作举例小结习题第10章 外部程序文件间的跳转10.1 外部程序文件间的跳转10.2 调用外部程序文件创意制作举例10.3 再谈多媒体作品的分工与协作小结习题第11章 让设计更有效率11.1 库的概念和应用11.2 模块的建立和使用11.3 知识对象的概念和使用小结习题第12章 作品的打包与发行12.1 本地运行作品的打包12.2 发行前的准备12.3 一键发行小结习题

## <<多媒体作品创意与制作>>

### 编辑推荐

本书采用“就业导向的职业能力系统化课程及其开发方法(VOCSCUM)”进行开发,是国家教育科学“十五”规划国家级课题“IT领域高职课程结构改革与教材改革的研究与试验”的研究成果之一,作为《高等职业 教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材》之一,同时也是“CEAC国家信息化培训认证”的指定教材,具有鲜明的特色,可作为高职高专院校电子信息类专业教材。

本书是“电脑艺术设计”职业能力课程的第3阶段课程,主要涉及多媒体作品规划与概要设计,用Authorware7.0开发多媒体作品的创意和实践以及Authorware7.0集成工具的使用等内容。全书围绕职业能力的培养目标来组织内容,以提高读者的实际动手能力为重点,以启迪读者的创意和思维为出发点,通过翔实而有实际意义的例子,说明用Authorware7.0进行多媒体作品创意和制作的常用方法和思路。

本书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高等院校、本科院校举办的职业技术学院电子信息类专业教学使用,也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>